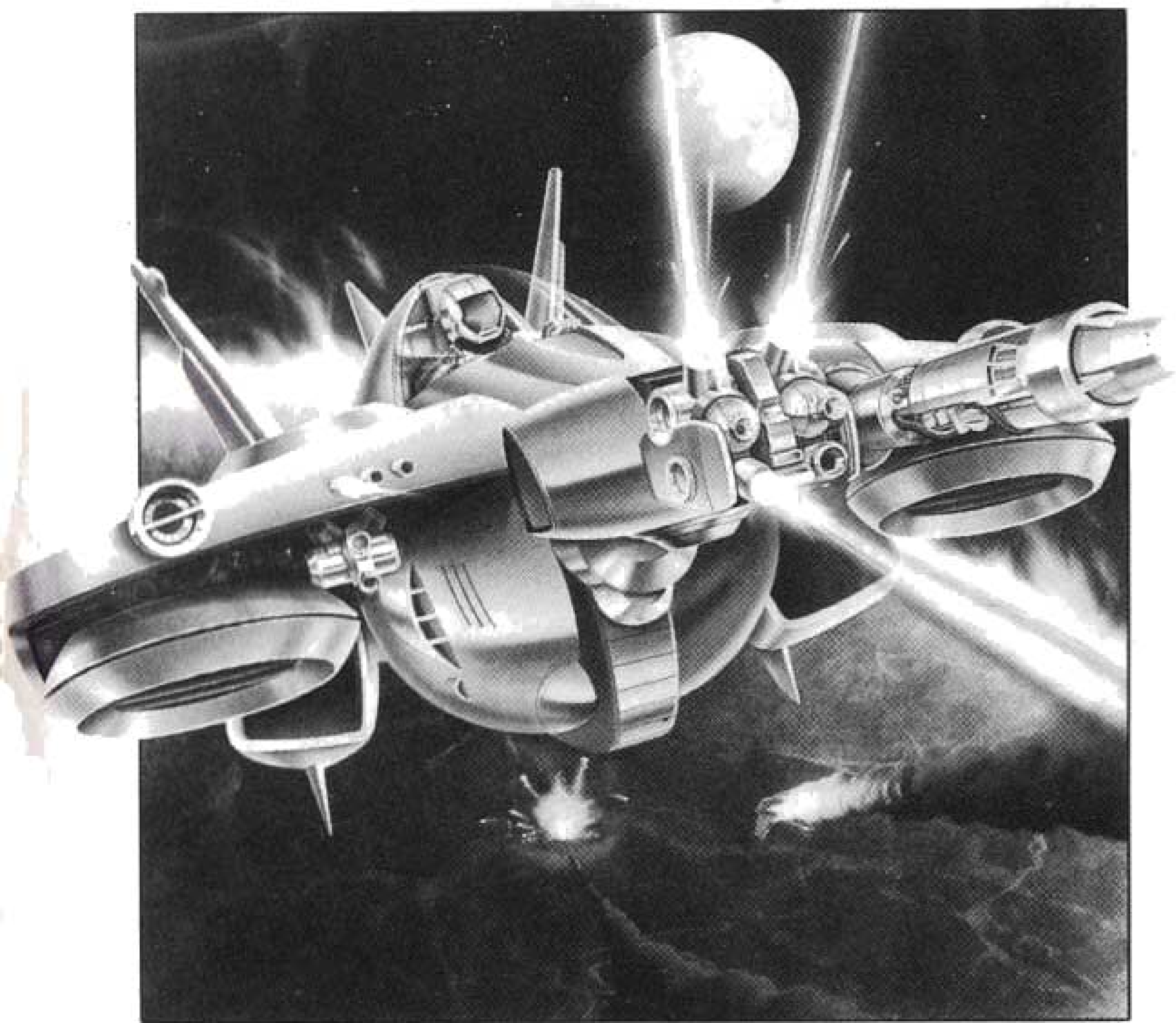
GALAXY FORCE



PLAYERS GUIDE

GALAXY FORCE INSTRUCTIONS

SCENARIO

In this distant Galaxy exist many star systems harbouring life. Trade and communication have arisen between these star systems, as has a great, dark force threatening these distant civilizations. To fight this dark menace the Space Federation was formed, but has met with little success.

The enemy calls itself THE FORTH EMPIRE and has now attacked JUNOS, jewel of the Galaxy. The JUNOS star system, once so beautfiul . . . is only ashes now. And on these ashes THE FORTH EMPIRE is building the strongest fortress of all time, from which to complete their conquest of the Galaxy.

The Space Federation must end this alien evil menace! Thus is launched Galaxy Force, to strike a hammer blow against the forces threatening civilization.

Fortunately, having done this duty of saving JUNOS people and destroying THE FORTH EMPIRE, a combatant of galaxy Force returned to the ship.

JUNOS STAR SYSTEM

The JUNOS star system comprises of five plants, the jewel of the Galaxy is JUNOS, with VELTEOR, MALKLAND, ORTHEA, and ASHUTAR

YOUR AIM

You have to fight THE FORTH EMPIRE through five levels, travelling through space, over land and sea, through caverns, and ultimately destroying the fortress at the end of each level. You will come across many different life forms, as well as the more conventional fighter craft.

but their aim is the same to destroy YOU. Lock-on to the enemy and destroy them with the use of your MISSILES or LASER GUN.

The sixth mission is on the way to THE FORTH EMPIRE'S fortress, you travel through never ending tunnels, through construction sites, and ultimately to the fortress itself. Destroy this with everything you have.

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

Galaxy Force is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your Galaxy Force cassette in your tape recorder, or your Galaxy Force disc in your disc drive, at all times during a session with the game.

ST/Amiga disc versions

In addition, you will be prompted to swap disc during the game.

Spectrum/Amstrad cassette/disk versions

In addition, on a cassette version the main game is on side "A" with the levels on side "B". When prompted turn over the cassette and rewind to the start of side "B" and press play. When prompted please stop your cassette recorder immediately. When you lose all your lives, rewind the cassette to the start of side "B" and press play.

On disk version you will be prompted to insert side "B".

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum cassette

Insert cassette into your tape recorder.

If you own a Spectrum 128k machine then select the tape loader option on the menu screen and press ENTER.

Alternatively type LOAD " " then press ENTER.

Press play on your tape recorder.

Amstrad cassette

Insert cassette into your tape recorder.

Press CTRL and the small ENTER key.

Press play on your tape recorder.

Amstrad disk

Insert your disc in the drive side "A" up.

Type RUN"DISC and press ENTER.

Atari St

Insert disc "A" in drive "A" and switch on the computer.

Commodore Amiga

Insert disc "A" in drive "A" and switch on the computer.

PLAYER CONTROLS

Spectrum	> Sinclair joystick, Kempston joystick, cursor joystick, redefinable keys
Amstrad	> Joystick or redefinable keys
Atari St	> Joystick only in port ONE
Commodore Amiga	> Joystick only in port ONE

OTHER KEYS

Spectrum

"SPACE" key to toggle speed control

"CAPS SHIFT" and "P" keys	Pause
"CAPS SHIFT" and "Q" keys	Quit

Amstrad

"SPACE" key to toggle speed control

"SHIFT" and "P" keys	Pause
"SHIFT" and "Q" keys	Quit

Atari ST/Commodore Amiga

"A" to increase speed

"Z" to decrease speed

"FUNCTION 1"	Pause
"FUNCTION 2"	Music/sound fx toggle
"FUNCTION 10"	Quit

CREDITS

Atari St/Amiga

Programmed by Bill Allen of Dementia

Graphics by Kevin Balmar of Dementia

Music by Uncle Art

Spectrum/Amstrad

Programmed by Keith Burkhill

Graphics by Focus Creative Enterprises Limited

Music by Paull Hiley

Production

Produced by Stuart Hibbert

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

Customer Enquiries/Technical Support 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN

Marked and Distributed by Activision (UK) Ltd

INSTRUCTIONS POUR GALAXY FORCE

SCÉNARIO

Cette lointaine Galaxie renferme beaucoup de systèmes d'étoiles où existe la vie. Le commerce et la communication entre ces systèmes se sont développés mais, en même temps, une force obscure menace ces civilisations. La Fédération Spatiale fut mise sur pied pour combattre cette menace mais sans trop de succès jusqu'à présent.

L'ennemi s'appelle LE FORTH EMPIRE. Il a attaqué JUNOS, le joyau de la Galaxie. Le système d'étoiles de JUNOS, autrefois si beau....n'est plus que cendres. Sur ces cendres, LE FORTH EMPIRE est en train de construire la plus puissante forteresse de tous les temps d'où il pense achever sa conquête de la Galaxie.

La Fédération Spatiale doit mettre fin à cette terrible menace extra-terrestre! Galaxy Force fut alors lancée pour détruire ces forces du mal.

Par bonheur, après avoir accompli sa mission et sauvé JUNOS et ses habitants du FORTH EMPIRE, un combattant de Galaxy Force est revenu à bord du vaisseau.

LE SYSTÈME ÉTOILÉ JUNOS

Le système étoilé JUNOS comprend cinq planètes: JUNOS le joyau de la galaxie, VELTEOR, MALKLAND, ORTHEA et ASHUTAR.

VOTRE OBJECTIF

Vous devez combattre le FOURTH EMPIRE à travers cinq niveaux, dans l'espace, sur terre et sur mer, dans les cavernes, et détruire la forteresse à la fin de chaque niveau. Vous rencontrerez des formes de vie diverses et variées, jusqu'à l'avion de chasse le plus conventionnel,

mais leur but est de se débarrasser de VOUS. Arrimez-vous à l'ennemi et détruisez-le avec vos MISSILES et votre PISTOLET LASER.

Dans la sixième mission qui vous mènera à la forteresse du FORTH EMPIRE, vous voyagerez à travers des tunnels sans fin et des chantiers. Une fois arrivé à la forteresse elle-même, détruisez-là avec tout ce que vous avez à votre disposition.

INSTRUCTIONS POUR CHARGEMENTS MULTIPLES

Galaxy Force est un jeu à chargements multiples. Chaque niveau se charge à la fin du niveau précédent. Cela siginifie que pour avoir un jeu continu, vous DEVEZ laisser votre cassette Galaxy Force dans votre magnétophone, ou votre disque Galaxy Force dans votre lecteur de disques, durant toute la séance de jeu.

Versions ST/Amiga disque

On vous demandera, en plus, de changer de disque durant le jeu.

Spectrum/Amstrad versions cassette/disque

Sur une version cassette, le jeu principal se trouve sur la face "A" et les niveaux sur la face "B". Quand on vous le demande, retournez la cassette, réembobinez-la jusqu'au début de la face "B" et appuyez sur Play. Quand on vous demande d'arrêter votre magnétophone, veuillez le faire immédiatement. Quand vous aurez perdu toutes vos vies, réembobinez la cassette jusqu'au début de la face "B" et appuyez sur Play.

Sur la version disque, on vous demandera d'introduire la face "B".

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum cassette

Introduisez la cassette dans votre magnétophone.

Si vous avez une machine Spectrum 128K, sélectionnez l'option tape loader (chargement de bande) de l'écran de menu et appuyez sur ENTER.

Alternativement, tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER.

Appuyez sur play sur votre magnétophone.

Amstrad cassette

Introduisez la cassette dans votre magnétophone.

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER.

Appuyez sur play sur votre magnétophone.

Amstrad disque

Introduisez votre disque dans le lecteur, la face "A" faisant face vers le haut.

Tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER.

Atari ST

Introduisez le disque "A" dans le lecteur "A" et allumez l'ordinateur.

Commodore Amiga

Introduisez le disque "A" dans le lecteur "A" et allumez l'ordinateur.

COMMANDES DU JOUEUR

Spectrum	> manche à balai Sinclair, Kempston, manche à balai cursor, touches redéfinissables.
Amstrad	> manche à balai ou touches redéfinissables.
Atari ST	> manche à balai seulement, branché sur entrée UNE.
Commodore Amiga	> manche à balai seulement, branché sur entrée UNE.

AUTRES TOUCHES

Spectrum

Touche "ESPACEMENT" pour passer d'une vitesse à une autre.

Touches "CAPS SHIFT" et "P" Pause

Touches "CAPS SHIFT" et "Q" Quittez

Amstrad

Touche "ESPACEMENT" pour passer d'une vitesse à une autre.

Touches "SHIFT" et "P" Pause

Touches "SHIFT" et "Q" Quittez

Atari ST/Commore Amiga

"A" pour ralentir

"Z" pour accélérer

"F 1" Pause

"F 2" Permute entre musique/effets sonores

"F 10" Quittez

GÉNÉRIQUE

Atari St/Amiga

Programmation de Bill Allen of Dementia

Graphismes de Kevin Balmar of Dementia

Musique de Uncle Art

Spectrum/Amstrad

Programmation de Keith Burkhill

Graphismes de Focus Creative Enterprises Limited

Musique de Paul Hiley

Production

Produit par Stuart Hibbert

DIFFICULTIES DE CHARGEMENT

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc déteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et *avec soin* les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayiez vérifié tout vote hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

Renseignements des clients/Assistance Technique 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road,
Reading RG2 0JN

Marked and Distributed by Activision (UK) Ltd

GALAXY FORCE ANLEITUNG

HINTERGRUND

In dieser weit entfernten Galaxis gibt es viele Sternensysteme, die Leben hervorgebracht haben. Handel und Kommunikation haben sich zwischen diesen Systemen entwickelt, doch auch eine große, dunkle Gewalt, die diese Zivilisationen bedroht. Um diese Gefahr zu bekämpfen, wurde eine Weltraum-Föderation gegründet, doch ohne großen Erfolg.

Er Feind nennt sich THE FORTH EMPIRE und hat nun Junos, das schönste der Sternensysteme, angegriffen. Junos liegt jetzt in Ruinen. Und auf diesen Ruinen baut THE FORTH EMPIRE die stärkste Befestigung aller Zeiten, um von dort aus die Eroberung der Galaxis zu vollenden.

Die Föderation muß diese böse Gefahr beseitigen! Aus diesem Grund hat sie die 'Galaktischen Streitkräfte' ins Leben gerufen, um die Kräfte, die die Zivilisation bedrohen, zu vernichten.

Glücklicherweise kehrt ein Frontkämpfer, nachdem er die Bewohner von Junos gerettet und 'THE FORTH EMPIRE' vernichtet hat, auf das Schiff zurück.

DAS STERNSYSTEM VON JUNOS

Das System besteht aus fünf Planeten, davon ist Junos der schönste, dazu Velteor, Malkland, Orthea und Ashutar.

DAS ZIEL DES SPIELS

Sie müssen THE FORTH EMPIRE über fünf Spielebenen bekämpfen, im All, zu Land, zu Wasser und in Höhlen, und die Befestigung am Ende jeder Spielebene zerstören. Sie werden vielen verschiedenen Lebensformen begegnen sowie konventionellen Kampfschiffen, aber alle haben das selbe Ziel, nämlich Sie zu vernichten. Zielen Sie auf den

Feind und zerstören Sie ihn mit Ihren Geschossen und Ihrem Laser-Geschütz.

Die sechste Mission führt Sie zur Befestigung des FORTH EMPIRE. Sie reisen durch unendliche Tunnels, über Baustellen und schließlich zur Burg selbst. Verwüsten Sie diese mit allem, was Ihnen zur Verfügung steht.

LADEANWEISUNGEN

Galaxy Force ist ein Multi-Ladespiel. Jede Ebene wird geladen, nachdem Sie die vorherige abgeschlosen haben. Um das Spiel fortsetzen zu können, muß die Spielkassette während der gesamten Spielzeit im Kassettenrecorder oder die Spieldiskette im Laufwerk verbleiben.

ST/Amiga Disketten-Version

Zusätzlich werden Sie während des Spiels aufgefordert, die Disketten zu wechseln.

Spectrum/Amstrad Kassetten- und Diskettenversionen

In der Kassettenversion befindet sich das Spiel auf der Seite A und die Spielebenen auf der Seite B. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, Sie die Kassette bitte umdrehen, die Seite B bis an den Anfang zurückspulen und auf die Play-Taste drücken. Wenn Sie aufgefordert werden, den Kassettenrecorder zu stoppen, so tun Sie das bitte sofort. Haben Sie alle Ihre Leben verloren, so spulen Sie die Kassette an den Anfang der B-Seite zurück und drücken Sie die Play-Taste.

In der Diskettenversion werden Sie aufgefordert, die Seite B einzugeben.

Spectrum – Kassette

Geben Sie die Kassette in Ihren Kassettenrecorder ein.

Falls Sie einen Spectrum 128K besitzen, wählen Sie die Kassettenladeoption auf dem Menübildschirm und drücken Sie ENTER.

Ansonsten LOAD " " eintippen und dann ENTER drücken.

Drücken Sie die Play-Taste auf Ihrem Kassettenrecorder.

Amstrad – Kassette

Geben Sie die Kassette in Ihren Kassettenrecorder ein.

Drücken Sie CTRL und die kleine ENTER-Taste.

Drücken Sie die Play-Taste auf Ihrem Kassettenrecorder.

Amstrad – Diskette

Geben Sie die Spieldiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk ein.

Tippen Sie RUN"DISC und drücken Sie ENTER.

Atari St

Geben Sie die Diskette A in das Laufwerk A und schalten Sie den Computer ein.

Commodore Amiga

Geben Sie die Diskette A in das Laufwerk A und schalten Sie den Computer ein.

STEUERUNG

Spectrum	Sinclair Joystick, Kempston Joystick, Cursor Joystick, neu zu bestimmende Tasten.
Amstrad	Joystick oder neu zu bestimmende Tasten.
Atari ST	Joystick nur in Anschluß eins.
Commodore Amiga	Joystick nur in Anschluß eins.

ANDERE TASTEN

Spectrum

Leertaste, um Geschwindigkeit hin und her zu schalten

CAPS SHIFT und P-Taste – Pause

CAPS SHIFT und Q-Taste – Verlassen des Spiels

Amstrad

Leertaste, um Geschwindigkeit hin und her zu schalten

SHIFT und P-Taste – Pause

SHIFT und Q-Taste – Verlassen des Spiels

Atari ST/Commodore Amiga

A-Taste erhöht Geschwindigkeit

Z-Taste verringert Geschwindigkeit

F1 – Pause

F2 – schaltet zwischen Musik/Soundeffekte

F10 – Verlassen des Spiels

MITARBEITERVERZEICHNIS

Atari St/Amiga

Programmiert von Bill Allen von Dementia

Grafiken von Kevin Balmar von Dementia

Musik von Uncle Art

Spectrum/Amstrad

Programmiert von Keith Burkhill

Grafiken von Focus Creative Enterprises Limited

Musik von Paul Hiley

Produktion

Produziert von Stuart Hibbert

LADESCHWIERIGKEITEN

Wir sind ständig bestrebt, die Qaulität unserer Produkte zu verbessern und stellen hohe Ansprüche an unsere Vertigungskontrolle, bevor Sie das Produkt erwerben. Sollten Sie troizdem Ladeschwierigkeiten feststellen, liegt es mit größter Wahrscheinlichkeit nicht an der Software. Daher empfehlen wir Ihnen Ihr Gerät auszuschalten und die Ladeanweisungen nochmals *sorgfältig durchzulesen*, nachdem Sie sich vergewissert haben, daß Sie die richtige Gebrauchsanweisung für Ihren Computer und Ihre Software benutzen. Sollten immer noch Schwierigkeiten auftreten, fragen Sie bitte Ihren Fachhändler um Rat, der gegebenenfalls das program umtauscht.

Kundenanfragen/Technische Unterstutzung 0734 31000

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN

Marked and Distributed by Activision (UK) Ltd

ISTRUZIONI FORZA GALATTICA

SCENARIO

In questa lontana Galassia, esistono diversi sistemi abitati. Tra questi sistemi stellari, sono nati il commercio e le comunicazioni, come pure una grande forza oscura che minaccia queste lontane civiltà. Per combattere questa diabolica minaccia, si è formata la Federazione Spaziale che però finora non ha avuto molto successo.

Il nemico, che si autodefinisce l'IMPERO CHE AVANZA, ha ora aggredito JUNOS, il gioiello della Galassia. Il sistema stellare JUNOS, un tempo bellissimo... è ora ridotto in cenere. E su queste ceneri, l'IMPERO CHE AVANZA sta costruendo la più potente fortezza di tutti i tempi, dalla quale potrà completare la conquista della Galassia.

La Federazione Spaziale deve stroncare questa minaccia! Per questo, viene lanciata la Forza Galattica, per sferrare un colpo mortale alle forze che minacciano la civiltà.

Compiuto il suo dovere di salvare il popolo di JUNOS e di distruggere l'IMPERO, un combattente della Forza Galattica ha fatto ritorno a bordo della nave.

IL SISTEMA STELLARE JUNOS

Il sistema stellare JUNOS comprende cinque pianeti. Il gioiello della Galassia è JUNOS, con VELTEOR, MALKLAND, ORTHEA e ASHUTAR.

IL TUO COMPITO

Tu devi combattere l'IMPERO CHE AVANZA per cinque livelli, viaggiando nello spazio, sulla terra e per mare, attraverso caverne, e infine distruggere la fortezza al termine di ogni livello. Incontrerai diverse specie viventi, come pure i più convenzionali mezzi da

combattimento, ma il loro scopo è sempre lo stesso, distruggere TE. Punta sul nemico e distruggilo con i tuoi MISSILI o con il CANNONE A LASER

La sesta missione si svolge per cinque livelli andando verso la fortezza dell'IMPERO. Viaggi attraverso gallerie interminabili e cantieri di costruzione, per giungere, infine, alla fortezza. Distruggila con tutti i mezzi di cui disponi.

ISTRUZIONI PER CARICAMENTO MULTIPLO

Forza Galattica è un gioco a caricamento multiplo. Ciascun livello si carica al completamento di quello precedente. Questo significa che, per usufruire di gioco continuo, DEVI lasciare la cassetta inserita, o il dischetto, per tutta la durata di una sessione di gioco.

Versioni ST/Amiga a disco

Durante il gioco, ti viene detto quando cambiare dischetto.

Versioni Spectrum/Amstrad cassetta/disco

Sulla versione a cassetta, il gioco principale si trova sul lato A con i livelli sul lato B. Al sollecito, volta la cassetta e riavvolgila fino all'inizio del lato B, poi premi PLAY. Quando viene indicato, ferma il registratore immediatamente. Quando hai perso tutte le tue vite, riavvolgi la cassetta fino all'inizio del lato B e poi premi PLAY.

Sulla versione a disco, ti viene indicato quando inserire il lato B.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum cassetta

Inserisci la cassetta nel registratore.

Se disponi di uno Spectrum 128K, seleziona l'opzione caricanastro sulla videata menu e poi premi INVIO.

Alternativamente, batti LOAD"" e premi INVIO.

Premi PLAY sul registratore.

Amstrad cassetta

Inserisci la cassetta.

Premi CTRL e INVIO piccolo.

Premi PLAY sul registratore.

Amstrad disco

Inserisci il dischetto nel drive con il lato A rivolto in alto.

Batti RUN"DISC e premi INVIO.

Atari ST

Inserisci il dischetto A nel drive A e accendi il computer.

Commodore Amiga

Inserisci il dischetto A nel drive A e accendi il computer.

CONTROLLI

Spectrum	Joystick Sinclair, Kempston, cursore, tasti ridefinibili
Amstrad	Joystick o tasti ridefinibili
Atari ST	Solo Joystick nella porta UNO
Commodore Amiga	Solo Joystick nella porta UNO

ALTRI TASTI

Spectrum

BARRA per il controllo della velocità

CAPS SHIFT e P	Pausa
CAPS SHIFT e Q	Abbandona

Amstrad

BARRA per il controllo della velocità

SHIFT e P	Pausa
SHIFT e Q	Abbandona

Atari ST/Commodore Amiga

A per rallentare

Z per accelerare

F1	Pausa
F2	Musica/Effetti sonori Accesi/Spenti
F10	Abbandona

TITOLI

Atari St/Amiga

Programmato da Bill Allen di Dementia

Grafica di Kevin Balmar di Dementia

Musica di Uncle Art

Spectrum/Amstrad

Programmato da Keith Burkhill

Grafica della Focus Creative Enterprises Limited

Musica di Paul Hiley

Produzione

Prodotto da Stuart Hibbert